

**GAME EDUKASI MENYUSUN DAN MEMPELAJARI ORGAN  
PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK SEKOLAH DASAR  
KELAS V BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD IT NUR  
HIDAYAH SURAKARTA)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**MUHAMMAD NUNNIZAR FARICHI**

**L200150072**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS  
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

# **GAME EDUKASI MENYUSUN DAN MEMPELAJARI ORGAN PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS V BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD IT NUR HIDAYAH SURAKARTA)**

## **PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**MUHAMMAD NUNNIZAR FARICHI**

**L200150072**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:



**Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.**

**NIK.738**

## HALAMAN PENGESAHAN

# GAME EDUKASI MENYUSUN DAN MEMPELAJARI ORGAN PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS V BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD IT NUR HIDAYAH SURAKARTA)

OLEH

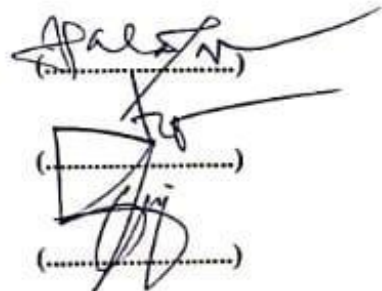
MUHAMMAD NUNNIZAR FARICHI

L200150072

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Selasa, 30 Juli 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nurgiyatna, S.T., M.Sc.Ph.D.  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Devi Afriyantari Puspa. P. S.Kom.,M.Sc.  
(Anggota II Dewan Penguji)



Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana  
Tanggal Selasa, 30 Juli 2019  
Mengetahui,



## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

**Surakarta, 30 Juli 2019**

Penulis



**MUHAMMAD NUNNIZAR FARICHI**

**L200150102**

## SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

No Surat 126/A.9.U.3/Inf-FKI/VIII/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Nunnizar Farichi  
NIM : L200150072  
Judul : **Game Edukasi Menyusun dan Mempelajari Organ Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar Berbasis Android (Studi Kasus SD IT Nur Hidayah Surakarta)**  
Program Studi : Informatika  
Status : Lulus

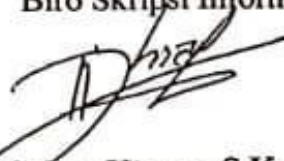
Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

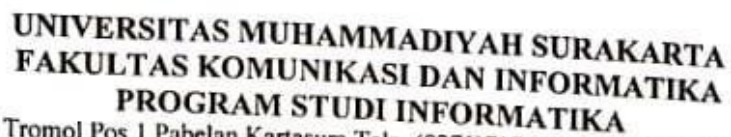
Surakarta, 29 Juli 2019

Biro Skripsi Informatika



Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.





Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

**Abstract**

[illegible]Kartikaeni (Gitar Lubis), construct 2: *Organ perwujudan dari*

Learning in classrooms schools with the 21st century is however if presented integratively, in which every elementary student's needs are to be taken into account. Based on the combined themes of several subjects related to the competence in SEI. Most educators still use methods of learning that are conventional. For example, what teachers explain the material alone through expository, one teacher method first before explaining the material to the students. Using that learning method every student are difficult to remember and understand the material presented. Therefore, it is necessary for teachers to change learning methods using educational games. Educational games to develop and daily based

**GAME EDUKASI MENYUSUN DAN MEMPELAJARI ORGAN  
PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS V  
BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD IT NUR HIDAYAH  
SURAKARTA)**

**Abstrak**

Pembelajaran di sekolah dasar dengan kurikulum 2013 dilakukan secara tematik integratif, dimana setiap buku-buku siswa SD tidak lagi dibuat berdasarkan mata pelajaran. Tetapi berdasarkan tema gabungan dari beberapa mata pelajaran yang relevan dengan kompetensi di SD. Kebanyakan pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Contohnya saat guru menjelaskan materi tentang organ peredaran darah manusia, guru harus menggambar terlebih dahulu sebelum menjelaskan materi ke siswa. Dengan metode pembelajaran tersebut banyak siswa yang sulit untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Untuk itu perlu kiranya guru mengubah metode pembelajaran menggunakan *game* edukasi. *Game* edukasi menyusun dan mempelajari organ peredaran darah manusia, dibuat berdasarkan kurikulum KTSP 2013 SD IT Nur Hidayah Surakarta. Penulis telah melakukan wawancara dengan guru kelas V yang hasilnya akan digunakan untuk pembuatan game ini. Aplikasi ini dibuat penulis menggunakan aplikasi *Construct 2*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *game* edukasi “Menyusun Dan Mempelajari Organ Peredaran Darah Manusia” untuk anak kelas V SD IT Nur Hidayah. Pengujian aplikasi dilakukan dengan cara memperlihatkan aplikasi ke siswa dan guru kelas V dan mencobanya secara langsung. Berdasarkan hasil kuisioner yang diisi langsung oleh siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mempermudah guru untuk menyampaikan materi ke siswa dengan jelas saat proses pembelajaran.

**KataKunci :** game edukasi, construct 2, organ peredaran darah

Learning in elementary schools with the 2013 curriculum is however it performed integratively, in which every elementary student's books are no longer based on subjects. Based on the combined theme of several subjects relevant to the competence in SD. Most educators still use methods of learning that are conventional. For example, when teachers explain the material about human circulatory organs, the teacher must draw first before explaining the material to the students. Using that learning method many students are difficult to remember and understand the material presented. Therefore, it is necessary for teachers to change learning methods using educational games. Educational Game to develop and study human circulatory organs, created based on curriculum KTSP 2013 SD IT Nur Hidayah Surakarta. The author has conducted interviews with class V teachers whose results will be used for the creation of this game. This application created by author using application, called *Construct 2*. Result of this research in the form of an educational game application "arranging and studying the human circulatory organs" for the class V elementary school IT Nur Hidayah. App testing is done by exposing the app to students in grade 5 and teachers and trying it out

directly. Based on the results of the questionnaire which is filled directly by students and teachers can be concluded that the application makes it easier for teachers to convey the material to the students in the learning process.

**Keywords** : education game, construct 2, circulatory organs

## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran di sekolah dasar dengan kurikulum 2013 dilakukan secara tematik integratif. Berdasarkan pola tematik integratif ini, buku-buku siswa SD tidak lagi dibuat berdasarkan mata pelajaran, tetapi berdasarkan tema yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang relevan dengan kompetensi di SD. Menurut (Jati, Informatika, Komunikasi, Informatika, & Surakarta, 2019) penggunaan kurikulum 2013 memang efektif dan efisien, akan tetapi guru dalam menyampaikan materi ke muridnya masih menggunakan metode lama, terutama saat menerangkan materi bergambar, guru harus menggambar terlebih dahulu untuk memberikan penjelasan kepada muridnya. Seperti contoh pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) terutama pada materi pengenalan organ manusia, guru mengandalkan buku dan alat peraga 3 dimensi (3D) untuk mengajar (Endah Sudarmilah & Wibowo, n.d.). Kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya rangsangan untuk terlibat secara aktif dan kurangnya variasi model pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar tercipta suasana belajar yang kondusif dimana siswa terlibat secara aktif dalam suasana yang menyenangkan (Nakhiroh, Studi, Administrasi, Pascasarjana, & Surakarta, 2017).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memberikan dampak positif di dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan sistem pembelajaran melalui game dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain (Ekawati & Falani, 2015). Menurut (E Sudarmilah, Ferdiana, Nugroho, Susanto, & Ramdhani, 2013), menyatakan bahwa aplikasi game dapat digunakan sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kesulitan dalam belajar, karena game memberikan proses pembelajaran yang santai dan menyenangkan. Untuk itu perlu kiranya guru mengubah metode

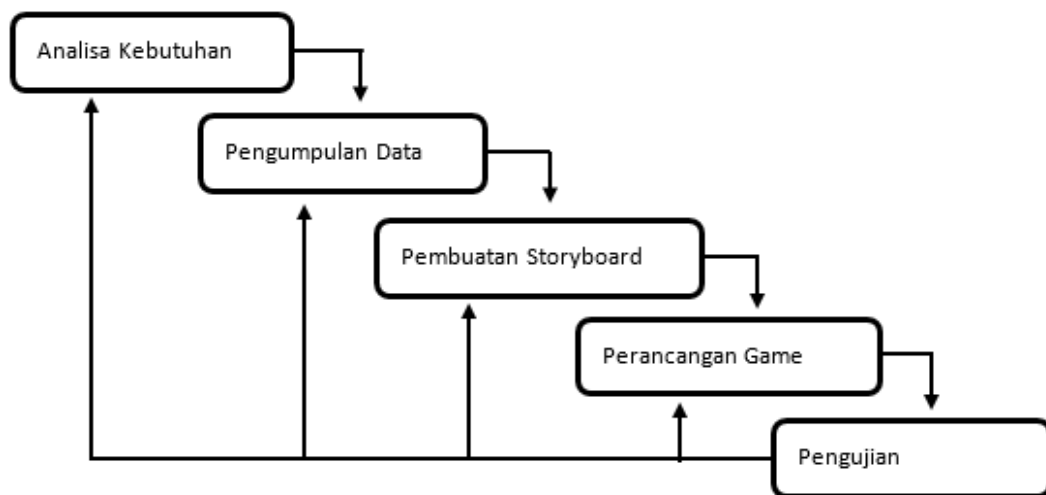


pembelajaran menggunakan game agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan supaya hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut muncul ide untuk membuat game edukasi menyusun dan mempelajari organ dan sistem peredaran darah manusia. Aplikasi ini akan dibuat penulis dengan menggunakan *software Construct 2*. *Construct 2* adalah sebuah tool berbasis *Hyper Text Markup Language* (HTML) 5 untuk menciptakan sebuah game (Apriyanto & Lasodi, 2016). Diharapkan hal ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tidak menjadi cepat bosan dan memahami materi yang disampaikan.

## 2. METODE

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode observasi secara langsung dan wawancara dengan guru biologi kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta. *Flowchart* tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* tahapan penelitian

### 2.1 Analisa Kebutuhan

Dalam pembuatan game edukasi menyusun dan mempelajari organ peredaran darah manusia ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dikelas, guna mencari informasi yang akan digunakan untuk menyusun game edukasi dan menyiapkan

materi yang digunakan yaitu dengan kurikulum K 13, serta menyiapkan beberapa software yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan game yaitu *Construct 2*, *Adobe Photoshop 2018* dan *Coreldraw X7*.

## **2.2 Pengumpulan Data**

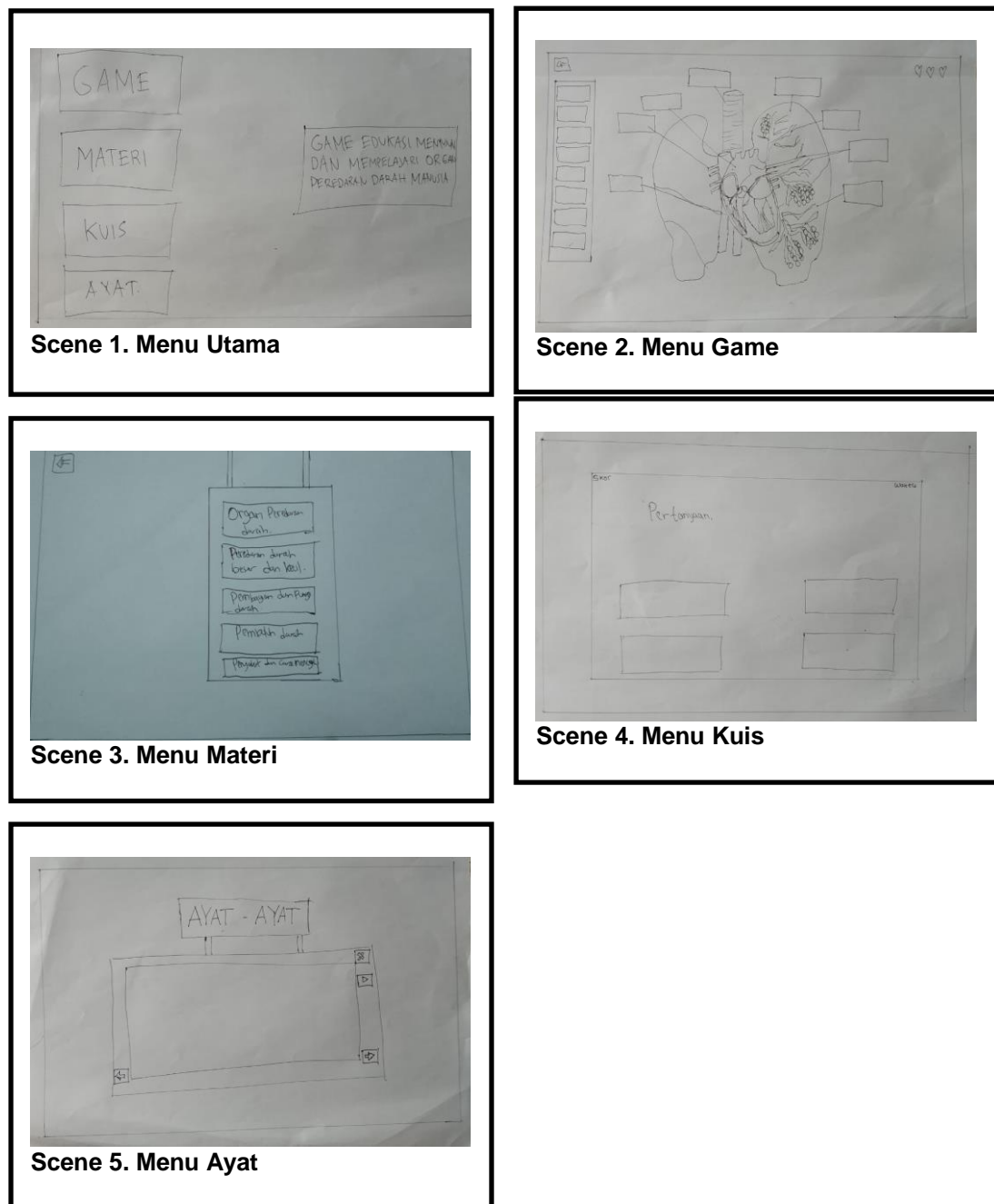
Hasil Observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta:

- a. Siswa cepat bosan dengan metode pembelajaran manual.
- b. Pembelajaran di SD IT Nur Hidayah Surakarta menggunakan kurikulum 2013
- c. Guru mengharapkan dengan adanya *Game* edukasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- d. Secara operasional, guru kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta menghendaki bahwa game yang dibuat dapat mempermudah penyampaian materi dan menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik.

## **2.3 Pembuatan Storyboard**

*Storyboard* adalah kumpulan rangkaian sketsa gambar yang berisi alur cerita game yang disusun secara urut supaya lebih memudahkan dalam proses pengerjaan. Pada aplikasi ini *Storyboard* ditunjukkan di gambar 2, yang terdiri dari beberapa scene :

- a. Scene 1 : Tampilan awal saat *game* pertama kali dijalankan yang berisi menu utama, terdiri dari game, materi, kuis, dan ayat.
- b. Scene 2 : Siswa diminta memasukan nama bagian yang kosong dengan jawaban yang benar, dengan cara *drag and drop*.
- c. Scene 3: Menu materi yang berisi tentang organ peredaran darah manusia.
- d. Scene 4 :Menu kuis yang terdapat beberapa soal yang di random dan siswa harus menjawab dengan jawaban yang benar untuk mendapatkan skor, kuis ini diberu waktu 15 detik dalam 1 pertanyaan untuk dikerjakan.
- e. Scene 5 :Menu berisikan beberapa ayat dan artinya yang berhubungan dengan materi organ peredaran darah manusia.



Gambar 2. *Storyboard* game edukasi Menyusun Dan Mempelajari Organ Peredaran Darah Manusia

## 2.4 Perancangan Game

Gambaran umum dari game ini adalah sebagai berikut :

- Game edukasi ini berjudul “Menyusun dan mempelajari organ peredaran darah manusia”.

- b) Software yang digunakan dalam pembuatan game ini: Construct 2, Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop.
- c) Untuk export menjadi aplikasi menggunakan *adhobe phonegap*.
- d) Game ini mempunyai 4 menu utama, Game, Materi, Kuis, Ayat.

## 2.5 Pengujian

Aplikasi ini diuji menggunakan pengujian dengan bentuk kuisisioner dan *blackbox*. Pengujian ini dilakukan baik dalam perangkat *android* maupun *desktop* sehingga dapat mengetahui aplikasi sudah berjalan dengan baik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi game edukasi menyusun dan mempelajari organ peredaran darah manusia kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta. Game ini bisa dipakai sebagai media penyampaian materi di dalam kelas. Berikut adalah pembahasan dari perancangan *game* menyusun dan mempelajari organ peredaran darah manusia.

#### 3.1.1 Menu Utama

Menu utama adalah halaman yang akan tampil di awal saat pengguna membuka aplikasi. Halaman ini terdapat 4 menu yaitu menu *game*, materi, kuis dan ayat. Terdapat juga tombol untuk mematikan musik di menu utama, tombol info dan tombol exit *game*.



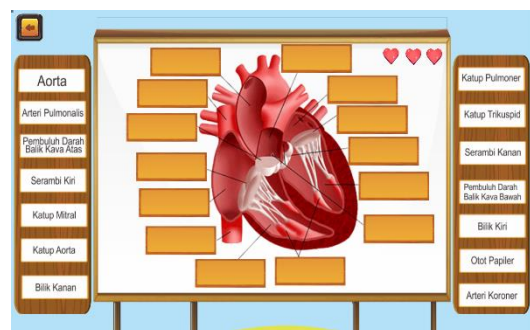
Gambar 3. Menu Utama.

### 3.1.2 Menu Game

Menu game muncul apabila pengguna memilih tombol game pada gambar 3. Saat pengguna memilih menu game akan terdapat 3 pilihan yaitu jantung, paru-paru dan pembuluh darah. Cara bermain gamenya cukup mudah, yaitu dengan *caradrag and drop* mengisi bagian-bagian yang kosong dengan jawaban yang sesuai. Halaman menu game ditunjukkan pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Tampilan pilihan game



Gambar 5. Tampilan menu game

### 3.1.3 Menu Materi

Menu materi muncul apabila pengguna memilih tombol materi pada gambar 3. Menu materi berisikan beberapa rangkuman materi organ dan sistem peredaran darah manusia sesuai K 13. Menu materi dilengkapi juga dengan gambar dan audio agar siswa dapat memahami materi. Halaman menu materi dapat dilihat di gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu materi

### 3.1.4 Menu Kuis

Menu kuis berisi beberapa soal berbentuk pilihan ganda. Menu kuis pada gambar 7 akan muncul apabila pengguna memilih tombol kuis pada gambar 3. Gambar 7 adalah tampilan awal sebelum memulai kuis sedangkan gambar 8 adalah tampilan kuis ketika sudah dimulai.



Gambar 7. Tampilan awal kuis



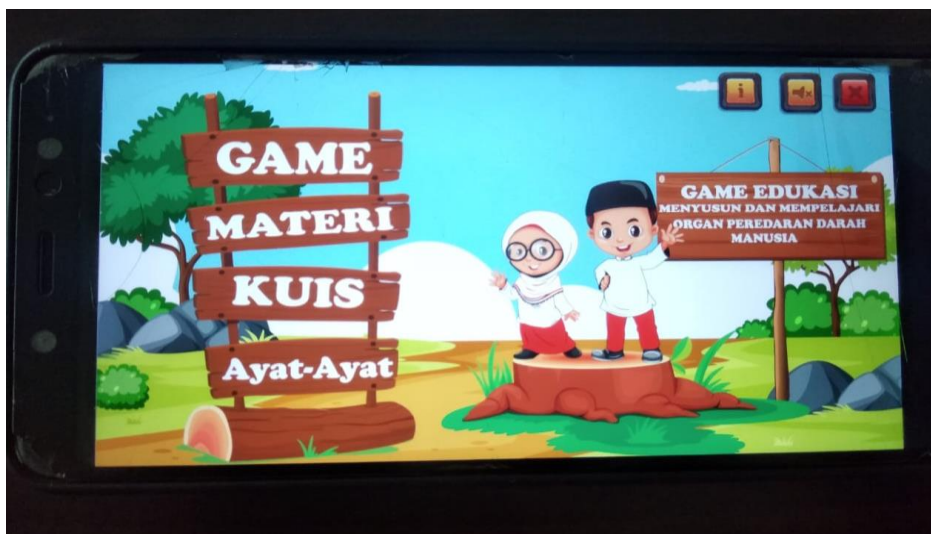
Gambar 8. Tampilan utama kuis

## 3.2 PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD IT Nur Hidayah Surakarta. Aplikasi ini diujikan kepada guru pembimbing dan murid kelas V.

### 3.2.1 Pengujian Aplikasi *SmartPhone Android*

Penulis telah melakukan konversi aplikasi ke bentuk android menggunakan *Adobe Phonegap*. Hasil pengujian aplikasi ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Pengujian Aplikasi menggunakan *smartphone* android

Hasil pengujian aplikasi menggunakan beberapa merk *smartphone* android dengan spesifikasi RAM 3 GB sistem operasi 7.1.2 (Nougat), seperti *Xiaomi Redmi Note 5*, *Redmi 5 Plus* dan *Xiaomi Redmi Note 7* semuanya berjalan dengan baik dengan minimum SDK 16 dan versi android 5.0+ Lollipop.

### 3.2.2 Pengujian aplikasi dengan *BlackBox Testing*

Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode *BlackBox*. Pengujian menggunakan *blackbox* ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem game yang dibuat berjalan dengan baik atau tidak. Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian menggunakan *blackbox*.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Yang diuji	Input	Output	Status
1.	Menu Game	Klik menu game	Berpindah ke layout game	Valid
2.	Menu Materi	Klik menu materi	Berpindah ke layout materi	Valid
3.	Menu Kuis	Klik menu kuis	Berpindah ke layout kuis	Valid
4.	Menu Ayat-ayat	Klik menu ayat-ayat	Berpindah ke layout ayat-ayat	Valid
5.	Tombol Keluar	Klik tombol keluar	Muncul pop up pilihan keluar	Valid
6.	Tombol Musik	Klik tombol musik	Musik akan on/off	Valid
7.	Tombol Info	Klik tombol info	Muncul pop up info	Valid
8.	Tombol permainan di menu game	Klik tombol permainan di menu game	Muncul layout permainan game drag and drop	Valid
9.	Tombol rangkuman menu materi	Klik tombol rangkuman menu materi	Muncul pop up materi yang telah dirangkum	Valid
10.	Tombol Next di pop up menu materi	Klik tombol next	Berpindah ke frame selanjutnya	Valid
11.	Tombol Back di pop up menu materi	Klik tombol back	Berpindah ke frame sebelumnya	Valid
12.	Tombol Play di pop up menu materi	Klik tombol play	Keluar suara penjelasan materi	Valid
13.	Tombol close (X) di pop up materi	Klik tombol close (X)	Keluar dari materi yang dipilih	Valid
14.	Drag and drop di layout menu main	Drag and drop obyek	Obyek dapat drag and drop ke tempat yang dituju	Valid
15.	Tombol play kuis	Klik tombol play kuis	Muncul layout menu kuis	Valid
16.	Tombol main lagi di pop up selesai permainan	Klik tombol main lagi	Berpindah ke layout menu game	Valid
17.	Tombol kembali di pop up selesai permainan	Klik tombol kembali	Berpindah ke layout menu utama	Valid



### 3.2.3 Uji Kuisioner

Uji kuisioner yang digunakan adalah skala likert. Skala likert adalah skala penelitian yang berfungsi untuk mengukur sikap dan pendapat. Setelah dilakukan pengujian game di depan guru dan siswa, kemudian peneliti memberikan nilai pada game dalam bentuk kuisioner yang berisi fungsi aplikasi. Responden dari kuisioner adalah siswa kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta. Jumlah responden 30 siswa, kemudian persamaan yang digunakan dapat dilihat pada persamaan (1).

$$Persentase = \frac{\sum Skor \times 100\%}{S_{max}} \quad (1)$$

Berdasarkan persamaan 1, skor tertinggi  $S_{max}$  adalah Skor maksimal jawaban dikali jumlah keseluruhan responden. Kemudian  $\sum Skor$  diperoleh dari  $Skor = 5 \times a(SS) + 4 \times a(S) + 3 \times a(N) + 2 \times a(TS) + 1 \times a(STS)$ . Sedangkan persentase merupakan hasil dari jawaban responden.

Jawaban-jawaban dari responden diberi bobot nilai seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Bobot nilai responden

Kriteria	Nilai Skala	Total Responden	Persentase
Sangat Setuju (SS)	5	30	100%
Setuju (S)	4	30	80%
Netral (N)	3	30	60%
Tidak Setuju (TS)	2	30	40%
Sangat Tidak Setuju(STS)	1	30	20%

Pengolahan data dari hasil pengujian dengan menggunakan persamaan 1 dapat dilihat pada Tabel 3.

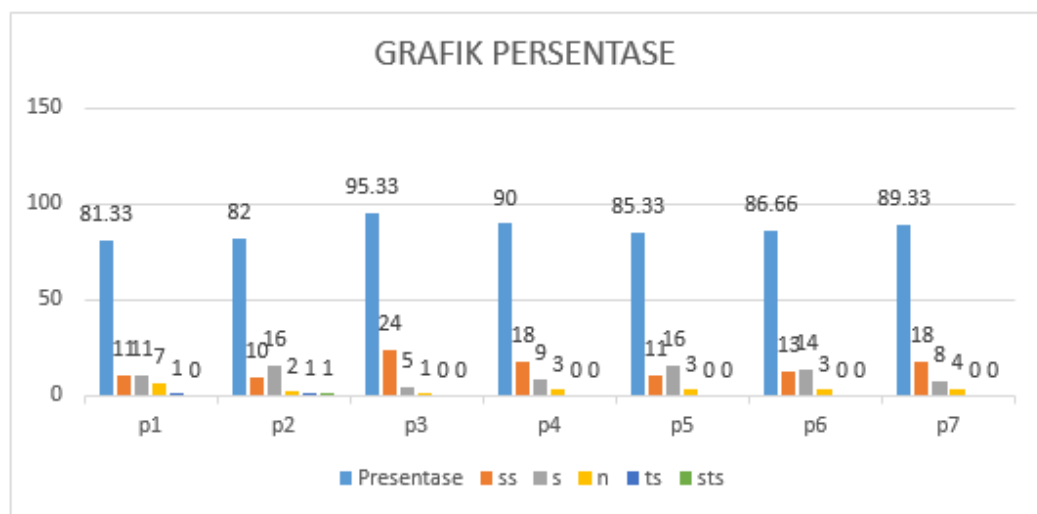
Tabel 3. Pengujian Persentase

No	Kode Soal	Jumlah Jawaban					Jumlah Skor	Persentase
		SS(5)	S(4)	N(3)	TS(2)	STS(1)		
1	P1	11	11	7	1	0	122	81,33 %
2	P2	10	16	2	1	1	123	82,00 %
3	P3	24	5	1	0	0	143	95,33 %
4	P4	18	9	3	0	0	135	90,00 %

Lanjutan Tabel 3. Pengujian Persentase

No.	Kode Soal	Jumlah Jawaban					Jumlah Skor	Presentase
		SS(5)	S(4)	N(3)	TS(2)	STS(1)		
5	P5	11	16	3	0	0	128	85,33 %
6	P6	13	14	3	0	0	130	86,66 %
7	P7	18	8	4	0	0	134	89,33 %
Persentase rata rata								87,14 %

Sedangkan penyajian data dalam bentuk grafik dapat dilihat gambar 10.



Gambar 10. Grafik Persentase

Pertanyaan pada kuisioner:

P1 = Apa game ini mudah dimainkan?

P2 = Apatampilan dari game menarik?

P3 = Apa game ini membantu dalam pembelajaran materi?

P4 = Apa menu dalam game mudah dipahami?

P5 = Apakah sesi belajar organ dan sistem peredaran darah manusia mudah dipahami?

P6 = Apa bahasa yang digunakan mudah dipahami?

P7 = Apa game ini menambah pengetahuan melalui menu game, materi, ayat, dan kuis?

Berdasar pengujian blackbox yang telah dilakukan pada tabel 1 didapatkan kesimpulan bahwa sistem telah berjalan dengan baik. Data persentase yang telah di uji pada tabel 3 telah melampaui harapan peneliti dan responden yang

ditunjukkan dengan rata-rata presentase yaitu 87,14%, dari jumlah rata-rata persentase pernyataan sebagai berikut:

- 1) Mudahnya pengoprasian game, sebanyak 81,33%
- 2) Tampilan dari game edukasi, sebanyak 82%
- 3) Membantu dalam pembelajaran materi, sebanyak 95,33%
- 4) Menu game yang mudah dipahami, sebanyak 90%
- 5) Mempermudah sesi belajar, sebanyak 85,33%
- 6) Bahasa yang digunakan mudah dipahami, 86,66%
- 7) Menambah pengetahuan belajar siswa, 89,33%

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Game Edukasi Menyusun dan Mempelajari Organ peredaran darah manusia meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD IT Nur Hidayah Surakarta.
- 2) Game Edukasi Menyusun dan Mempelajari Organ peredaran darah manusia dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64–72. Retrieved from <http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/53>
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android. *Universitas Narotama*, 22(1), 30–36.
- Jati, A. R. I. P., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2019). Game edukasi menyusun dan mempelajari jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem untuk anak kelas v sd negeri mlilir 01 bandungan.
- Nakhiroh, S., Studi, P., Administrasi, M., Pascasarjana, S., & Surakarta, U. M. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN IPA “ AYO BALIK ” PADA SISWA KELAS VIIISMP NEGERI 1 BAWEN TAHUN AJARAN 2016 / 2017.
- Sudarmilah, E., Ferdiana, R., Nugroho, L. E., Susanto, A., & Ramdhani, N. (2013). Tech review: Game platform for upgrading counting ability on preschool children. In *2013 International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE)* (pp. 226–231). <https://doi.org/10.1109/ICITEED.2013.6676243>
- Sudarmilah, E., & Wibowo, P. A. (n.d.). khazanah informatika Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia, 20–25.